

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bais, A. 2012, "*Pembuatan Game Beternak Ayam Menggunakan Adobe Flash CS3*", Universitas STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [2] Benedicta, R. W. 2010, "*Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun*", Andi Offset, Yogyakarta.
- [3] Dennis, A. 2012, "*Systems Analysis and Design with UML*", Cetakan ke Empat, John Wiley and Sons.
- [4] Dewobroto, W. 2005, "*Aplikasi Rekayasa Konstruksi dengan Visual Basic 6.0*", Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [5] Hernita P. 2012, "*Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*", Andi Offset, Yogyakarta.
- [6] Leo, A. 2012, "*Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash*", Andi Offset, Yogyakarta.
- [7] Nikodemus, WK. 2010, "*Rekayasa Perangkat Lunak*", Andi Offset, Yogyakarta.
- [8] Noor, A. S. 2011, "*Perancangan dan Pembuatan Game Perkebunan Tasya Dengan Menggunakan Adobe Flash CS5*", Universitas STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [9] O'Brien. 2004, "*Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia*", Grasindo, Jakarta.
- [10] Oktafiani, HS. 2010, "*Rekayasa Perangkat Lunak berbasis Objek dengan Metode USDP*", Andi Offset, Yogyakarta.
- [11] Rahman, H. 2012, "*Pembuatan Game Flash Petualangan Lulu*", Universitas STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [12] Rachman, dkk. 2010, "*Agen Cerdas Animasi Wajah Untuk Game Tebak Kata*", UDINUS, Semarang.
- [13] Romzi, I. R. 2003, "*Membuat sendiri Game Server dan Multiplayer Game*", Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [14] Sagita, dkk. 2012, "*Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Karakter Gatotkaca Dan 5 Pandawa Untuk Anak Usia 5-8 Tahun*", Binus University, Jakarta.

- [15] Setiawan, I. 2006, "*Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM*", UNDIP, Semarang.
- [16] Sudremi, Y. 2007, "*Ilmu Pengetahuan Sosial*", PT Bengawan Ilmu, Semarang.
- [17] Suindarti, 2011, "*Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak Bermain Bersama Dido Dengan Macromedia Director*", STMIK AMIKOM, Yogyakarta.

